Illustrazione di Fear of the Darkness

Un **gioco di ruolo è una improvvisazione teatrale** interpretata dai giocatori comodamente seduti ad un tavolo con matite, fogli e dadi. Un giocatore (autore del "canovaccio" della storia e arbitro di gioco) ricopre il ruolo del *Magister* seguendo e raccontando le vicende mentre ciascuno degli altri partecipanti interpreta un suo personaggio per il gusto di interpretarlo e di scrivere la storia migliore possibile (concetto di *de interpretatio*). Affinchè tutto non resti solo un'iperbole fantasiosa si è soliti utilizzare un regolamento di gioco che definisce dei parametri e dei limiti ai personaggi creati.
ARS EXPRESS è un regolamento ultra-leggero che vuole avvicinare il gioco di ruolo alla semplicità e alla velocità del gioco da tavola.

INVENTARIO

CORPO	PUNTI FERITA	CARICO	ATT. MISCHIA
DESTREZZA	MOVIMENTO	GITTATA	ATT. DISTANZA
MENTE	MANA	DENARO	ARMATURA

1. IL PERSONAGGIO

Ogni giocatore crea il suo personaggio dividendo **10 Punti Creazione** tra le seguenti **tre Attitudini** (ciascuna **con valore minimo di 1 e massimo di 8**) e le annota sulla propria scheda del personaggio:

CORPO
Forza fisica, resistenza e attacco in mischia

DESTREZZA
Velocità, precisione, utilizzo strumenti e attacco a distanza

MENTE
Conoscenza, comunicazione, percezione e arti magiche

Nota: Per creare personaggi più o meno avanzati il Magister può concedere un numero di Punti Creazione maggiore o inferiore: 5 Debole, 10 Normale, 15 Esperto, 20 Eroico.

Il giocatore dunque annota le voci: **Punti Ferita totali** (numero di danni oltre il quale il personaggio muore uscendo dal gioco col suo inventario) il valore di Corpo x 2. **Carico** (numero massimo di oggetti trasportabili) Corpo x 3. In **Movimento** (metri percorribili in un'azione) il valore di Destrezza. **Gittata** (con armi a distanza e magia) il valore di Destrezza x 2. **Denaro** iniziale il valore di Mente. **Mana** totale il valore di Mente x 2.

Esempio: *Luca crea il suo personaggio: "Rogar è un guerriero che vive di espedienti e viaggia per il mondo.". Segnerà: "Rogar: 5 Corpo, 3 Destrezza, 2 Mente".*
Con le 2 monete iniziali compra subito una spada +2 in attacco.

2. LE ATTITUDINI

Quando il personaggio si trova a dover utilizzare le proprie capacità per un'azione che gli può dare vantaggi o svantaggi all'interno della storia (un combattimento, utilizza, cercare...) il Magister può chiedere una **prova sull'Attitudine** relativa facendo tirare al giocatore 1 dado da 10 facce: Se il risultato è pari o minore al valore di Attitudine (ed eventuali bonus) utilizzato la prova riesce, altrimenti fallisce. Il risultato di 1 (**critico positivo**) è il successo automatico dell'azione, il 10 ne è il fallimento disastroso (**critico negativo**).
In caso di prova riuscita il **numero di successi alla prova** è la differenza tra il valore utilizzato nella prova (Attitudine con eventuali bonus e malus) ed il risultato ottenuto al tiro di dado.

I successi rappresentano l'efficacia della prova effettuata. Nelle **prove di combattimento** ogni successo vale un punto ferita inflitto. Nelle **prove di ricerca** (Mente) è il numero di metri quadri circostanti a sè in cui il personaggio svela eventuali indizi o segreti. In un'**azione competitiva tra personaggi** vince il personaggio che ottiene più successi. In un'**azione cooperativa** in aiuto di un'azione tentata entro il turno precedente, somma la metà dei successi a quelli del personaggio che per primo aveva intrapreso l'azione.

Esempio: *Rogar utilizza la sua Attitudine Mente 2 per cercare intorno a se. Luca tira il dado ed ottiene 1. Essendo 1 del dado inferiore al 2 del valore usato, l'azione gli riesce con 1 successo. Indica al Magister lo spazio in cui rileverà indizi, segreti o trappole.*

3. EQUIPAGGIAMENTO

Armi e strumenti all'interno del gioco aggiungono (solo alle azioni legate al loro utilizzo) un bonus all'Attitudine a cui sono associate. Le **protezioni** parano il numero di punti ferita indicato (il cui totale è il valore **armatura**) per poi essere scartate a scelta del giocatore. Gli **incantesimi** convertono i punti Mana in effetti, come indicato nella loro descrizione.
Valore dell'equipaggiamento è di 1 denaro ogni: +1 di bonus / punto ferita che infligge o cura / turno di effetto magico concesso / 1 metro extra in cui la sua azione ha effetto / 5 proiettili. Se è utilizzabile solo una volta dimezza il valore. L'equipaggiamento da un **bonus massimo** pari al valore che aumenta e richiede un'azione per **essere messo, tolto o spostato**. Tre sono i **tipi di equipaggiamento** indossabili: elmo, corpetto e scudo.

Esempio: *Rogar ha una spada che da +2 all'attacco. Avendo 5 nell'Attitudine Corpo, una volta equipaggiato avrà 7 nelle prove di attacco in mischia. Di fronte ad un nemico effettua un attacco ed al dado ottiene 2. 5 successi quindi infligge 5 danni al bersaglio.*

4. IL GIOCO

Il round di gioco si svolge in senso orario a partire dal Magister che descrive la scena di gioco. **In ogni turno ciascun personaggio ha a sua disposizione 3 azioni** (circa 30 secondi di storia) in cui utilizzare le proprie Attitudini (**con un malus del -1 alla seconda azione e -2 alla terza**) in azioni come combattere o cercare, gestire equipaggiamento o muoversi.
E' possibile saltare il turno (**riposo**) col personaggio che recupera il valore di Corpo diviso 3 in Punti Ferita e Mente diviso 3 in Mana.